

Hybrid Heaven

NUS-NHVP-EUR



KONAMI

®

Scanné par Magnio
<http://www.emulation64.fr>



The main artwork features a central character with spiky black hair and a serious expression. Behind him are two larger, semi-transparent faces: a woman on the left and a man on the right. Below these faces is a row of six smaller characters in various outfits, including a man in a suit, a woman in a black dress, and a man in a red jacket. The background is a dark blue with glowing light effects.

HYBRID HEAVEN™

INSTRUCTION BOOKLET

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

NINTENDO⁶⁴

HYBRID HEAVEN™

Table des matières

Controller pak et rumble pak	21
Règle du jeu	22
Sélection du mode	23
Page Field (Terrain)	24
Sauvegarde et chargement	26
Page Battle (Combat)	26
Phase d'attaque	28
Phase de défense	29
Page Battle Over (Fin de partie)	29
Objets	30
Mode Battle (Combat)	31
Profil des créatures	33

"HYBRID HEAVEN", marque déposée, est un jeu original créé par KONAMI CO.,LTD. et KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA CO.,LTD. KONAMI CO.,LTD. et KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA CO.,LTD. sont conjointement détenteurs de tous les droits assimilés à la propriété intellectuelle autres que ceux relatifs à la marque déposée et concernant le jeu.

Controller pak et rumble pak

■ A propos du controller pak

Si vous utilisez un controller pak (vendu séparément), vous pourrez sauvegarder votre progression dans la partie.

* Pour l'utilisation du controller pak, voyez le mode d'emploi qui l'accompagne.

■ Création de notes (fichiers de sauvegarde)

La mémoire du controller pak est divisée en 123 pages. Il vous faut 53 pages pour sauvegarder les données de "Hybrid Heaven".

* Pendant la partie, vous ne pouvez sauvegarder les données que sur le controller pak 1P.

* La page Save (Sauvegarder) s'affiche quand vous entrez dans les Life Station (Station de vie) de la page Field (Terrain) et que vous raccordez un controller pak à la boîte de commande 1P (si elle n'est pas déjà raccordée). Pour créer une note, sélectionnez "Yes" (Oui) et appuyez sur le bouton A.

* Vous pourrez sauvegarder les données sauvegardées dans un controller pak sur un autre controller pak en allant dans "Data Edit" (Modification des données) du mode "Battle" (Combat).

■ Menu du controller pak

Maintenez le doigt sur le bouton START et mettez la console de jeu Nintendo 64 sous tension.

* Pour effacer les données injuées, commutez alternativement entre les notes avec la manette de commande, puis sélectionnez les données que vous voulez effacer. Sélectionnez "Delete" (Effacer) avec la manette de commande et appuyez sur le bouton A pour effacer les données.

■ A propos du rumble pak

* Ce jeu supporte le rumble pak (vendu séparément). Si vous raccordez un rumble pak à votre boîte de commande, la boîte de commande vibrera conformément à l'action de l'écran (par exemple, quand vous effectuez une attaque ou une défense).

* Pour utiliser le rumble pak, commencez tout d'abord la partie avec un controller pak raccordé à la boîte de commande, puis suivez les instructions de l'écran pour commuter entre le controller pak et le rumble pak.

* Pour sauvegarder ou charger les données, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour revenir du rumble pak au controller pak.

* Ne retirez pas le rumble pak pendant la partie tant que les instructions de l'écran ne vous le demandent pas.

■ A propos du pak d'extension

Go jeu supporte le pak d'extension N64 (vendu séparément). Avant d'utiliser le pak d'extension, lisez attentivement son mode d'emploi, car il renferme des instructions importantes sur la sécurité et la façon d'utiliser les accessoires du pak d'extension.

■ Messages d'erreur du controller pak

* Commencer la partie sans capacité de sauvegarde? Oui Non/Début de partie sans capacité de sauvegarde.

* Sélectionnez "Yes" (Oui) pour commencer la partie sans capacité de sauvegarde. Raccordez un controller pak à la boîte de commande 1P si vous voulez pouvoir sauvegarder les données.

* Sélectionnez les données de jeu que vous voulez charger. / Chargement de ces données de jeu en cours.

Charger Ne pas charger/Annulation du chargement des données/ Chargement des données terminé. /

Détailance de chargement des données. / Annulation du chargement des données.

* Choisissez les données que vous voulez utiliser et sélectionnez "Load" (Charger). Si vous ne voulez pas utiliser les données sauvegardées, sélectionnez "Don't load" (Ne pas charger), puis choisissez "New Game" (Nouvelle partie) à la page Mode Select (Sélection de mode).

* Impossible de créer une note dans la boîte de commande 1P (ou 2P). Recommencer. Annuler.

* Le controller pak n'est pas raccordé correctement. Recommencez le raccordement.

* Il y a un problème dans la boîte de commande ou le controller pak. Recommencez le raccordement. Restaurez les données.

* Les fichiers risquent d'être effacés si vous restaurez les données. Ne pas restaurer. Restaurer.

* Re-raccordez le controller pak. / Raccordez un autre controller pak.

* Effacez cette note? Ne pas effacer. Effacer. / Effacement de note en cours. / Annulation de l'effacement de note. / Détailance de l'effacement de note.

* Impossible de créer une note dans la boîte de commande 1P (ou 2P). Recommencer. Annuler.

* Raccordez un controller pak. Après le raccordement, ne déconnectez pas et ne re-raccordez pas tant que les instructions ne vous le demandent pas.

* Raccordez un rumble pak si vous voulez en utiliser un.

* Il n'y a pas de controller pak raccordé à la boîte de commande 1P (2P). / Le controller pak n'est pas raccordé correctement à la boîte de

commande 1P (2P). / Il y a un rumble pak raccordé à la boîte de commande 1P (2P). Un périphérique autre qu'un controller pak est raccordé à la boîte de commande 1P (2P). / Remplacez-le par la boîte de commande 1P (2P).

* Il y a un problème dans la boîte de commande 1P (2P) ou dans le controller pak 1P (2P). Recommencez le raccordement.

* Restaurez les données. Les fichiers risquent d'être effacés si vous restaurez les données. Ne pas restaurer. Restaurer.

* Annulation du chargement des données en cours. / Chargement des données préexistantes. / Pas de données

de jeu à charger. / Annuler le chargement des données? / Oui Non / Utiliser les données préexistantes? Oui Non

* Vérifiez si le controller pak est correctement raccordé. Si le même message continue à apparaître, c'est

que les données du controller pak ou les données sauvegardées sont peut-être défectueuses. Raccordez

un autre controller pak, ou commencez une nouvelle partie au lieu de reprendre une partie sauvegardée.

- Il n'y a pas de notes de jeu "Hybrid Heaven" dans le contrôleur pak 1P (2P). / Création d'une note de jeu "Hybrid Heaven" en cours dans le contrôleur pak 1P (2P). / Pas assez d'espace disponible dans le contrôleur pak 1P (2P). Ce jeu nécessite au moins 53 pages de mémoire. Effacez les données inutiles ou raccordez un autre contrôleur pak. / Il y a déjà 16 notes de jeu dans le contrôleur pak 1P (2P). Ce jeu nécessite au moins 1 note et 53 pages de mémoire. Effacez les données inutiles ou raccordez un autre contrôleur pak.
- * Raccordez un autre contrôleur pak avec suffisamment de mémoire ou effacez les données inutiles.
- Sauvegarder les données de jeu ? Sauvegarder. Ne pas sauvegarder. / Sélectionnez la destination de sauvegarde. / Sauvegarde en cours des données de jeu dans cette destination. Sauvegarder. Ne pas sauvegarder. / Annulation des données de sauvegarde en cours. / Sauvegarde terminée. / Défaillance de sauvegarde. / Annulation des données de sauvegarde en cours. / Annuler la sauvegarde des données ? Oui Non / Annulation des données de sauvegarde en cours.
- Utiliser les données préexistantes ? Oui Non / Chargement des données préexistantes en cours.
- Le contrôleur pak n'est pas raccordé. / Raccordez le contrôleur pak. / Le contrôleur pak n'est pas raccordé correctement. / Recommencez le raccordement.
- * Suivez les instructions de l'écran.
- Un périphérique autre qu'un contrôleur pak est raccordé à la boîte de commande 1P (2P). / Il y a un problème avec la boîte de commande ou le contrôleur pak.
- * Vérifiez si le contrôleur pak est raccordé correctement. Si le même message continue à apparaître, le contrôleur pak est peut-être défectueux. Raccordez un autre contrôleur pak ou reportez-vous au mode d'emploi du contrôleur pak.
- Restaurer les données du contrôleur pak ? Recommencez le raccordement. Restaurer les données. / Les fichiers risquent d'être effacés si vous restaurez les données. Ne pas restaurer. Restaurer.
- * Les fichiers risquent d'être effacés si vous restaurez les données, donc faites attention quand vous exécutez cette commande.
- Il n'y a pas de notes de jeu "Hybrid Heaven" dans le contrôleur pak. / Remplacez le contrôleur pak. / Pas de données de jeu à charger. / Sélectionnez les données de jeu que vous voulez charger. / Pas de données sauvegardées. / Chargement de ces données de jeu en cours. / Charger Ne pas charger / Défaillance de chargement des données. / Chargement des données terminé. / Défaillance de chargement des données. / Annulation du chargement des données.
- * Raccordez un contrôleur pak renfermant une(des) note(s) de jeu "Hybrid Heaven".
- Le contrôleur pak n'est pas raccordé. Annulation de la modification.
- Copie sur le contrôleur pak 1P (1P).
- Sélectionnez le contrôleur pak qui renferme les données que vous voulez copier. / Sélectionnez le contrôleur pak sur lequel vous voulez copier les données de jeu. / Sélectionnez les données de jeu que vous voulez copier. / Sélectionnez la destination de copie des données de jeu. / Copie des données de jeu en cours. Oui Non / Annulation de la copie des données. / Copie des données terminée. / Défaillance de copie des données. / Quitter la modification de fichier ? Oui Non / Quitte la modification de fichier.
- Raccordez le contrôleur pak qui renferme les données que vous voulez copier à la boîte de commande 1P et raccordez un contrôleur pak avec suffisamment de mémoire disponible à la boîte de commande 2P.

Règle du jeu

■ Progression dans la partie

- Dans la partie, vous utilisez les informations obtenues pendant les événements pour explorer les pages Field (Terrain), et vous devez vaincre les ennemis qui apparaissent dans les pages Battle (Combat).
- Le mode de "Hybrid Heaven" se compose de zones et de blocs. Vous avez besoin d'une "clé à code" spéciale pour pouvoir progresser d'un bloc à l'autre.
- * Voyez les "clés" page 30.
- Si le code de votre clé ne correspond pas au code de la porte, la porte ne s'ouvre pas. Recherchez l'un des "changeurs de code" qui sont disséminés dans chaque zone pour écrire le nouveau code.
- Vous devez apprendre à ouvrir les portes à code et les portes avec des voyants rouges (avec les clés à code ou d'une autre façon). C'est à vous de découvrir comment ouvrir chaque porte et passer dans la zone suivante.
- Si vous détruisez les dispositifs de surveillance ou les "conteneurs" (situés dans plusieurs endroits de la page Field (Terrain)), vous pourrez obtenir des objets précieux. Ne vous contentez pas d'échapper à vos ennemis utilisez votre défuseur pour faire sauter les objets pour pouvoir vous procurer des objets utiles à mesure que vous avancez.
- * Vous commencez le jeu avec un depuser, vous pouvez donc l'utiliser immédiatement.
- Si un "SS" ou un "S" s'affichent à votre "classement" quand vous remportez un combat, il se peut qu'un objet apparaisse. Quand vous luttez, essayez d'utiliser la meilleure combinaison possible de techniques pour obtenir le meilleur classement possible.
- * Voyez la page "Battle Over" (Fin de partie) à la page 29.
- Quelquefois, une attaque cachée est ajoutée à la fin de combinaisons originales créées à la page "Edit" (Modification) de "Combo".

Sélection du mode

Les éléments de la boîte de commande



Connecteur du Controller pak



Commandes de base de la page Mode Select (Sélection de mode)

- Manette de commande Commute alternativement entre les objets
 - Bouton A Sélection d'objet/avance
 - Bouton B Annulation/recul
- Il n'est pas possible d'utiliser Cancel (Annulation) pendant la sauvegarde.

1. Insérez le pak de jeu dans la console de jeu Nintendo 64, et vérifiez si la boîte de commande et le controller pak sont bien raccordés correctement. Les prises de boîte de commande 1 et 2 correspondent respectivement aux boîtes de commande 1 et 2.

2. Mettez sous tension. La démonstration du jeu et la page Mode Select (Sélection de mode) s'affichent.

3. Ne touchez pas la manette de commande quand vous mettez la console sous tension.

4. Sélectionnez "New Game" (Nouvelle partie) pour commencer une nouvelle partie, ou "Continue" (Continuer) pour charger une partie préalablement sauvegardée dans le controller pak et la poursuivre.



A propos de la page Mode Select (Sélection de mode)

Nouvelle partie (pour 1 joueur seulement)

Vous commencez une nouvelle partie. Sélectionnez le niveau de difficulté et la langue avant de commencer la partie. Vous avez le choix entre Normal, Hard (Difficile), et Ultimate (Très difficile) dans "Difficulty" (Difficulté), et entre l'anglais, l'allemand et le français dans "Language" (Langue). Appuyez sur le bouton A après avoir effectué la sélection pour commencer la partie.

Continue (for one player only)

Chargez les données du controller pak et continuez la partie précédente depuis la dernière Life Station (Station de vie) à laquelle vous avez sauvegardé les données.

Vous ne pouvez modifier les paramètres de difficulté et de langue qu'au début d'une nouvelle partie. Une fois la partie commencée, vous ne pouvez plus les modifier.

Battle Mode (Mode Combat) (pour 1 ou 2 joueurs)

Dans ce mode, vous pouvez jouer avec un ami en "VS Mode", ou jouer des parties "5 matches" ou "Survival" (Survie) dans "Creature Battle" (Combat de créatures). Vous pouvez également copier et échanger les données dans "Data Edit" (Modification des données).

Voyez "Battle Mode" (Mode Combat) page 31.

Son

Vous pouvez modifier les paramètres du son pour la partie. Avant de commencer la partie, sélectionnez "Stereo" (Stéréo) ou "Monaural" (Mono), puis appuyez sur le bouton A pour revenir à la page Mode Select (Sélection de mode).

Résolution

Vous pouvez modifier le niveau de résolution de la partie. Avant de commencer la partie, sélectionnez "High Normal" (Fort normal), "High Letterbox" (Très fort) ou "Low" (Faible), et appuyez sur le bouton A pour revenir à la page Mode Select (Sélection de mode).

Page Field (Terrain)



HP

MAP

■ Ce que vous voyez sur la page Field (Terrain)

- **HP** Votre niveau HP vous indique combien il vous reste de vie. Votre HP diminue quand vous êtes blessé, et il tombe à zéro si vous avez échoué dans votre mission (la partie prend fin). Pour accroître votre niveau HP, utilisez un objet "Refresh" (Rafraîchissement) ou allez à une Life Station (Station de vie).
- * Votre niveau HP s'affiche à l'écran quand vous êtes blessé ou que vous utilisez un objet Refresh.
- * Voyez les objets "Refresh" (Rafraîchissement) à la page 14.
- **MAP** ---- Pour afficher les cartes de zone quand vous êtes à la page Field (Terrain), appuyez sur le bouton B. Le cercle rouge indique votre position actuelle. Appuyez à nouveau sur le bouton B pour revenir à la page Field (Terrain).
- * Quand vous escaladez ces obstacles, la topographie du terrain n'est pas indiquée comme sur la carte.

■ Changement de perspective à la page Field (Terrain)



Changement de hauteur de la caméra

Appuyez sur le bouton C pour régler la hauteur de la caméra sur 3 niveaux au choix.



Vue centrale du joueur

Maintenez le bouton C enfoncé sur la gauche et déplacez la manette de commande vers le haut/bas/droite/gauche pour faire tourner la caméra autour du joueur.

* Voyez "Options", page 25.



Vue centrale de la caméra

Maintenez le bouton C enfoncé sur la droite et déplacez la manette de commande vers le haut/bas/droite/gauche pour faire tourner la caméra autour de son axe.

* Voyez "Options", page 25.



Vue en perspective du joueur

Maintenez le bouton C enfoncé vers le bas et déplacez la manette de commande vers le haut/bas/droite/gauche pour voir l'environnement par les yeux du joueur.

* Voyez "Options", page 25.

■ Pour passer de la page Field (Terrain) à la page Menu



Pour passer de la page Field (Terrain) à la page Menu, appuyez sur le bouton START. A la page Menu, vous pouvez vérifier les objets que vous possédez, ainsi que vérifier et modifier les différents niveaux.

* Voyez la page "Menu", page 25.

■ Commandes de la page Field (Terrain)



Marche, course et sprint

Plus vous accentuez la pression sur la manette de commande, plus votre personnage se déplace vite.



Examiner les objets, ouvrir les portes

Déplacez la manette de commande vers l'objet ou vers la porte.



Montée et descente des échelles

Déplacez la manette de commande vers l'échelle pour l'attraper, vers le haut pour grimper, et vers le bas pour redescendre.



Parler aux autres personnages

Appuyez sur le bouton A devant le personnage à qui vous voulez parler.

Saut

Appuyez sur le bouton A tout en maintenant la manette de commande enfoncée pour faire un saut en courant, ou pour faire un saut vertical lorsque vous êtes arrêté.

Saut et saisie/déplacement

Sautez vers un rebord pour le saisir. Déplacez la manette de commande vers la gauche/droite tout en tenant le rebord pour vous déplacer dans la direction de la manette de commande.

Dans certains endroits, vous pouvez vous hisser sur le rebord que vous agrippez en déplaçant la manette de commande vers le haut. Appuyez sur le bouton A pour relâcher.

Grimper des niveaux

Tenez-vous devant le niveau et appuyez sur le bouton A pour grimper.

Z

Ramper

Appuyez sur le bouton Z pour ramper. Déplacez la manette de commande vers le haut pour avancer, vers le bas pour reculer, et vers la gauche/droite/diagonale pour tourner. Appuyez à nouveau sur le bouton Z pour vous relever.

**Ramasser le défuseur, viser et tirer**

Maintenez le doigt sur le bouton R pour ramasser le défuseur, et appuyez sur la manette de commande pour viser. Appuyez sur le bouton A ou Z pour tirer.

* Voyez "Options", page 25.

Page Menu

Appuyez sur le bouton START à la page Field (Terrain) pour afficher la page Menu. Appuyez à nouveau pour revenir à la page Field (Terrain).

- **Item** Pour vérifier les objets que vous possédez, et/ou les utiliser. Appuyez sur le bouton R pour faire défilé les objets.
- * Vous ne pouvez utiliser les objets Refresh (Rafraîchissement) qu'une seule fois.
- * Les objets que vous pouvez utiliser dans la situation actuelle sont marqués "Usable" (Utilisable). Ceux que vous ne pouvez pas utiliser sont marqués "Unusable" (Non utilisable).
- * Voyez "Items" (Objets), page 30.

Rafraîchissement	Pour sélectionner un objet de restauration de vie.
Arme	Pour sélectionner un objet d'attaque.
Clé	Pour savoir lesquels des objets clés que vous possédez sont les plus importants dans votre situation actuelle.

- **Tech list** Pour savoir quelles attaques de combat vous pouvez utiliser et le niveau de technique requis. Vous pouvez également utiliser toutes les attaques de la liste du mode "Battle" (Combat).
- * Voyez "Battle Mode" (Mode Combat), page 31.
- **STATUS** Pour vérifier votre état actuel. Pour passer alternativement entre la liste General Status (Etat général) et la liste Body Parts (parties du corps), déplacez la manette de commande vers le haut/bas.

Etat général

Niveau	Indique le niveau actuel de votre état. Quand votre état augmente au-delà d'un certain point, vous pouvez utiliser des attaques combinées en mode Battle.
HP	Indique votre niveau HP actuel.
Endurance	Indique votre niveau d'endurance actuel.
Attaque	Indique votre puissance d'attaque générale actuelle.
Defense	Indique votre puissance de défense générale actuelle.
Vitesse	Indique la rapidité avec laquelle vous pouvez vous déplacer dans le combat.
Reflex	Indique la rapidité avec laquelle vous pouvez réagir dans le combat.

Etat des parties du corps

Attaque	Indique la puissance d'attaque de chaque partie de votre corps.
Defense	Indique la puissance de défense de chaque partie de votre corps.
Compte de touches	Indique le nombre de fois que vous avez blessé l'ennemi avec chaque partie du corps.
Compte de dommages	Indique le nombre de coups ennemis que vous avez reçus sur chaque partie du corps.

- **Options** Permet de modifier les paramètres de la partie. Les paramètres affichés en [rouge] sont les paramètres par défaut.

Map

Sélectionnez ["Roll"] (défilement) ou "Fix" (Fixe) pour afficher la carte.

Camera/Defuser

Réglez les commandes pour déplacer la perspective de la caméra et la perspective du défuseur vers le haut/bas sur ["Normal"] ou "Reverse" (Inverse). Sur Normal, déplacez la manette de commande vers le haut pour déplacer la perspective vers le haut, et vers le bas pour déplacer la perspective vers le bas. Sur Reverse (Inverse), les commandes sont inversées.

Stance

Réglez la position du joueur sur ["Right"] (Droite) pour tourner votre personnage vers la droite pendant un combat, et sur "Left" (Gauche) pour le tourner vers la gauche.

Battle Cam

Réglez la caméra sur ["On"] (Marche) pour afficher clairement les attaques pendant le combat, et sur "Off" (Arrêt) pour désactiver la fonction.

Battle Disp

Réglez la caméra sur ["On"] (Marche) pour faire briller une partie du corps lorsque son état devient critique, et sur "Off" (Arrêt) pour désactiver la fonction.

Sauvegarde et chargement

■ Sauvegarde

1. Allez dans une Life Station (Station de vie) de la page Field (Terrain). Lorsque votre HP est complètement restauré, la page Save Data (Sauvegarder les données) s'affiche. (Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran et sélectionnez un fichier sauvegardé.)
- * Pour passer du controller pak au rumble pak, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.
2. Déplacez la manette de commande vers le haut/bas pour passer alternativement entre les quatre fichiers sauvegardés, et appuyez sur le bouton A ou sur le bouton START pour sélectionner le fichier.
3. Sélectionnez "Save" (Sauvegarder), et appuyez sur le bouton A. Les données sont sauvegardées.



■ Chargement

1. Sélectionnez "Continue" (Continuer) à la page Mode Select (Sélection de mode) pour afficher la page Load Data (Charger les données). (Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran et sélectionnez un fichier sauvegardé.)
- * Pour passer du rumble pak au controller pak, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.
2. Déplacez la manette de commande vers le haut/bas pour passer alternativement entre les quatre fichiers sauvegardés, et appuyez sur le bouton A ou sur le bouton START pour sélectionner le fichier.
3. Sélectionnez "Load" (Charger), et appuyez sur le bouton A. Les données sont chargées.

Page Battle (Combat)

■ Déroulement des événements de la page Battle (Combat)

1. Quand vous rencontrez un ennemi à la page Field (Terrain), la page Battle (Combat) s'affiche.
2. Calculez votre synchronisation et votre proximité de l'ennemi avec précision, et appuyez sur le bouton A pour afficher la page "Attack Phase" (Phase d'attaque) et entrer votre commande d'attaque.
3. Quand vous êtes sur le point d'être touché par une attaque ennemie, un message "Warning" (Avertissement) s'affiche à l'écran, suivi de la page "Defense Phase" (Phase de défense). Entrez votre commande de défense sur cette page.
- * Voyez "Defense Phase" (Phase de défense), page 13.
4. Si vous réduisez le HP de l'ennemi à 0, vous avez gagné, et la page "Battle Over" (Fin de partie) s'affiche. En revanche, si c'est votre HP qui est réduit à 0, vous avez échoué dans votre mission, et la page "Mode Select" (Sélection de mode) s'affiche.
- * Voyez la page "Battle Over" (Fin de partie), page 13.

■ Ce que vous voyez sur la page Battle (Combat)

La page Battle (Combat) s'affiche dans trois situations différentes.

• Fight!

Quand vous rencontrez un ennemi, le message "Fight!" (Combattez!) s'affiche et la page Battle (Combat) apparaît. Vous et votre ennemi commencez avec un niveau de puissance de zéro.

• Advantage!

Si vous vous glissez derrière l'ennemi sans qu'il s'en aperçoive, le message "Advantage!" (Avantage!) s'affiche et vous pouvez attaquer le premier. Vous commencez avec un niveau de puissance maximum, et votre ennemi commence à zéro.

• Surprise Attack!

Si votre ennemi vous attaque par derrière par surprise, le message "Surprise Attack!" (Attaque surprise!) s'affiche et votre ennemi vous attaque le premier. Vous commencez avec un niveau de puissance de zéro, et votre ennemi commence au maximum.

■ Explication de la page Battle

• Power

Votre niveau de puissance détermine les dommages que votre attaque inflige à l'ennemi. Elle baisse temporairement quand vous attaquez ou que vous utilisez des objets, mais elle est progressivement restaurée. Si "Wait" (Attendez) s'affiche, cela veut dire que vous ne pouvez pas entrer les commandes "Phase" tant que votre puissance n'est pas suffisamment restaurée.

• Stock Power

Si votre niveau d'état général augmente, votre niveau de puissance maximum augmente également, et la puissance supplémentaire est stockée en réserve. Vous pouvez stocker un maximum de 4 unités de puissance supplémentaires, ce qui vous permet 5 attaques à la suite si vous utilisez également votre puissance normale. En "Attack Phase" (Phase d'attaque), la commande "Combo" (Attaque combinée) s'affiche, ce qui vous permet d'utiliser des attaques combinées.

• Stamina








Si votre niveau d'endurance diminue, il vous faudra plus longtemps pour retrouver votre niveau de puissance, et le nombre d'attaques que vous pouvez faire diminue également. Votre niveau d'endurance diminue temporairement quand vous attaquez l'ennemi, mais il est ensuite progressivement restauré. À la fin de la combat, il est complètement restauré. Par ailleurs, si votre niveau d'état général augmente, la quantité d'endurance perdue à chaque attaque diminue. Si vous faites votre attaque suivante ou que vous êtes blessé par une attaque ennemie avant d'avoir pu récupérer complètement votre endurance, vous devrez utiliser un objet "Stamina Charger" (Chargeur d'endurance) ou "Battle Charger" (Chargeur de combat) pour refaire le plein.

* Voyez "Items" (Objets), page 30.



Etat pendant le combat

Si vous êtes touché par une attaque ennemie, un état d'anomalie s'affiche. Vous revenez ensuite progressivement à la normale. La partie de votre corps qui a été temporairement touchée perd un peu de sa puissance d'attaque et de défense.

Blessure à la tête		Vous perdez connaissance et vous êtes temporairement incapable de bouger.
Blessure au corps		Vous perdez temporairement un peu de votre capacité de récupérer votre endurance.
Blessure au bras		Vous ne pouvez plus utiliser ce bras pour donner un coup de poing.
Blessure à la jambe		Vous ne pouvez plus utiliser cette jambe pour donner un coup de pied.
Etourdissement		Vous ne pouvez plus entrer les commandes tant que vous n'avez pas retrouvé connaissance.
Ralenti		Vous bougez plus lentement.
Poison		Votre niveau HP diminue unité par unité, et vous perdez votre puissance d'attaque et de défense.

"Awesome" (Terrifiant) et "Weak" (Faible)

Si vous infligez des dommages majeurs à l'ennemi, "Awesome" (Terrifiant) s'affiche à l'écran, mais si vous ratez votre cible, "Weak" (Faible) s'affiche. La clé de la réussite dans un combat, c'est d'évaluer correctement la distance entre vous et l'ennemi.

Commandes de la page Battle (Combat)



Déplacement

La longueur de vos pas dépend de votre pression sur la manette de commande. Il vous faut plus longtemps pour restaurer votre niveau de puissance quand vous vous déplacez.



Mouvement rapide

Déplacez deux fois de suite la manette de commande dans le sens où vous voulez vous déplacer pour accélérer votre vitesse. Cela réduira légèrement votre niveau de puissance.



Course

Maintenez le doigt sur le bouton Z et déplacez la manette de commande pour courir dans cette direction. Cela réduira votre niveau d'endurance.

Changement de direction de visée

Appuyez sur le bouton B pour faire passer votre pistolet à gauche ou à droite. Appuyez sur le bouton B et déplacez la manette de commande vers le haut pour avancer d'un pas et faire passer votre pistolet à gauche ou à droite. Appuyez sur le bouton B et déplacez la manette de commande vers le bas pour reculer d'un pas et faire passer votre pistolet à gauche ou à droite.



Saisie de l'ennemi

Approchez de l'ennemi et appuyez sur le bouton R pour le saisir, puis appuyez sur le bouton A pour afficher la page "Attack Phase" (Phase d'attaque). Entrez la commande de lancer pour lancer l'ennemi. Si l'ennemi vous a attrapé, vous pouvez aller à la page "Attack Phase" (Phase d'attaque) de la même façon pour vous libérer.

Retourner un ennemi à terre

Approchez de l'ennemi et appuyez sur le bouton R pour le retourner. Le mouvement utilisé dépend selon que l'ennemi est tourné face vers le haut ou face contre terre.



Déplacement derrière l'ennemi

Saisissez l'ennemi et déplacez la manette de commande deux fois de suite vers la gauche ou vers la droite pour vous mettre derrière lui. Il y a des attaques que vous ne pouvez exécuter que dans cette position.



Repos

Si vous avez été mis à terre par l'ennemi, maintenez le doigt sur le bouton Z pour rester par terre. Sur cette position, vous pouvez récupérer votre puissance et votre endurance plus rapidement. Relâchez le bouton Z pour vous relever.



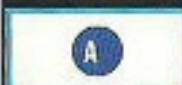
Aide

Appuyez le bouton C vers le haut à la page Battle (Combat) pour afficher les explications sur votre situation actuelle à l'écran.

Phase d'attaque

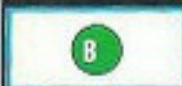
Calculez votre synchronisation et votre proximité de l'ennemi avec précision, et appuyez sur le bouton A pour afficher la page "Attack Phase" (Phase d'attaque). Déplacez la manette de commande vers la gauche/droite pour passer alternativement entre les commandes, ou vers le haut/bas pour sélectionner une attaque/un objet, et appuyez sur le bouton A pour exécuter.

■ Commandes de la phase d'attaque



· Commandes d'entrée en phase d'attaque/exécution

Utilisez la manette de commande pour sélectionner les commandes, et le bouton A pour les exécuter. Si l'ennemi se trouve derrière vous, vous ne pouvez utiliser que les objets de rafraîchissement. Si vous êtes en train d'agripper votre ennemi, vous ne pouvez faire que les attaques techniques.



· Annulation

Appuyez sur le bouton B pour annuler la phase d'attaque. (Vous ne pouvez pas annuler la phase de défense.)

■ Attaque

Nous expliquons ci-après les commandes d'attaque. Vous avez le choix entre les attaques "Punch" (Coup de poing), "Kick" (Coup de pied), "Technique" et "Combo" (Attaque combinée). Le type d'attaque disponible au moment actuel dépend de la situation. Déplacez la manette de commande vers la gauche/droite pour afficher la liste des attaques disponibles, puis vers le haut/bas pour sélectionner l'attaque. Ensuite, appuyez sur le bouton A pour exécuter.

Coup de poing	Pour donner un coup de poing à votre ennemi.
Coup de pied	Pour donner un coup de pied à votre ennemi.
Technique	Pour jeter l'ennemi à terre ou faire un mouvement "newaza".
Attaque combinée	Pour effectuer une attaque combinée.
· Combo	Si le niveau de votre état général est suffisant, vous pouvez faire un maximum de 5 attaques combinées à la suite.
Modification	Pour composer une attaque combinée de coups de poing et de coups de pied.
Sélection	Pour sélectionner l'une des attaques combinées préétablies ou créées par vous-même dans "Edit" (Modification).

[Création d'attaques combinées originales]

1. Sélectionnez "Edit" (Modification). Choisissez une attaque dans la liste, et appuyez sur le bouton A pour l'exécuter. S'il vous reste suffisamment de puissance après la première attaque combinée, vous pouvez en sélectionner une autre. Vous pouvez continuer à ajouter des attaques jusqu'à ce que vous soyez à court de puissance ou que vous sélectionniez "End" (Fin).
 - * Vous pouvez créer des attaques combinées uniquement avec votre stock de puissance. Quand vous sélectionnez "End" (Fin), vous créez une attaque combinée utilisant moins de puissance que la puissance stockée.
2. Sélectionnez "Yes" (Oui) lorsque le message de confirmation s'affiche à l'écran. Pour sauvegarder votre nouvelle attaque combinée, sélectionnez une attaque combinée pour l'effacer de la liste des attaques combinées. Sélectionnez "Yes" (Oui) lorsque le message de confirmation s'affiche à l'écran, et appuyez sur le bouton A.
3. Vous pouvez maintenant sélectionner l'attaque combinée ainsi sauvegardée dans la liste des attaques combinées.

■ Objets

Utilisez les objets que vous trouvez à la page Field (Terrain). Sélectionnez l'objet avec la manette de commande, et appuyez sur le bouton A pour l'utiliser.

- * Quand vous utilisez un objet, vous perdez la même quantité de puissance (une unité) que lorsque vous faites une attaque.
- * Selon l'état du combat, il y a des objets que vous pouvez utiliser ("Usable") et d'autres que vous ne pouvez pas utiliser ("Not Usable").

Rafraîchissement	Pour sélectionner et utiliser un objet de restauration.
Arme	Pour sélectionner et utiliser un objet d'attaque.

■ Expérience que vous obtenez par les attaques ennemies

Chaque fois que vous êtes touché par une attaque ennemie, vous apprenez à exécuter cette attaque. Cette nouvelle attaque s'affiche ensuite dans la liste "Attack Phase" (Phase d'attaque), et vous pouvez également l'utiliser en mode Battle (Combat).

- * Si vous êtes touché par un coup de pied/coup de poing gauche/droit, vous apprenez à exécuter ce coup de pied/coup de poing dans les deux directions.
- * Voyez le mode Battle (Combat), page 30.

Phase de défense

Quand vous êtes sur le point d'être touché par une attaque ennemie, un message "Warning" (Avertissement) s'affiche à l'écran, suivi de la page "Defense Phase" (Phase de défense). Déplacez la manette de commande vers la gauche/droite pour alterner entre les commandes, puis vers le haut/bas pour sélectionner un mouvement de défense. Ensuite, appuyez sur le bouton A pour exécuter.

* Aucun avertissement ne s'affiche si une attaque ennemie précédente vous a déjà fait perdre connaissance.

* Si l'ennemi vous attaque par derrière, vous ne pouvez utiliser que les commandes "Step".

Commandes de mouvement défensif contre les coups de poing/coups de pied

Etape	Appuyez sur la manette de commande pour déplacer le curseur dans le sens où vous voulez vous esquiver, et appuyez sur le bouton A pour exécuter.
Contre-attaque	Vous risquez d'être blessé par l'ennemi si vous exécutez cette contre-attaque. Si vous l'exécutez avec succès, votre puissance diminue d'une unité.
Protection	Pour vous protéger contre les attaques ennemies en réduisant les dommages que vous allez subir.

Commandes de mouvement défensif contre les lancers

Echappée	L'ennemi vous relâche et vous vous esquiviez.
Inversion	Vous risquez d'être blessé par l'ennemi si vous exécutez cette contre-attaque. Si vous l'exécutez avec succès, votre puissance diminue d'une unité.
Amortir la chute	Pour vous déplacer avec la force de l'attaque ennemie de façon à réduire les dommages que vous allez subir.

Commandes de mouvement défensif contre le "Newaza"

Rouler	Pour rouler de gauche à droite de façon à vous libérer de l'attaque "newaza" et vous esquivier.
Contre-attaque	Vous risquez d'être blessé par l'ennemi si vous exécutez cette contre-attaque. Si vous l'exécutez avec succès, votre puissance diminue d'une unité.

Page Battle Over (Fin de partie)

Lorsque la partie est finie, diverses informations s'affichent à l'écran, puis l'écran revient à la page Field (Terrain).

Affichage des données de combat

Vous pouvez afficher les données suivantes à la fin d'un combat.



Final	Nombre d'attaques décisives.
Phase	Nombre d'attaques effectuées par vous et par l'ennemi.
Taux de touchers	Nombre d'attaques réussies.
Classement	Vos performances pendant le combat. Le classement le plus élevé est "SS", et le plus bas "E".



Augmentation du niveau des parties du corps
S'affiche si le niveau des parties de votre corps augmente à la suite du combat.













Paramètres
S'affiche quand vous augmentez les paramètres de lutte.



Nouveau mouvement
S'affiche quand vous apprenez un nouveau mouvement.

Objets

Objets de rafraîchissement

Chargeur de vie		Restaure votre HP.
Chargeur d'endurance		Restaure votre endurance.
Chargeur de combat		Restaure votre HP et votre endurance.
Restaurateur de vitesse		Vous débarrasse d'une anomalie d'état "Lent".
Restaurateur de poison		Vous débarrasse d'une anomalie d'état "Poison".
Super restaurateur		Restaure votre HP et vous débarrasse des anomalies d'état.
Augmenteur d'attaque		Augmente vos paramètres et accroît votre puissance d'attaque.
Augmenteur de défense		Augmente vos paramètres et accroît votre puissance de défense.
Augmenteur de vitesse		Augmente vos paramètres et accroît votre vitesse.
Effaceur d'anneau		Neutralise l'ennemi et vous permet de vous échapper lors d'un combat.





* Il existe quatre types de chargeurs de vie, chargeurs d'endurance et chargeurs de combat - S, M et L. La quantité exacte de HP et/ou d'endurance restaurés pour les types S, M et L varie en fonction de l'objet. X restaure le niveau à 100% pour les trois types.

Armes

Tir de flamme		Tire des coups de fusil sur l'ennemi.
Tir de poison		Lance du poison sur l'ennemi.
Tir de glace		Lance de la glace sur l'ennemi.
Tir d'ouragan		Lance un ouragan contre l'ennemi.
Tir d'ions		Lance des ions liquides sur l'ennemi.
Renforceur d'attaque		Augmente votre puissance d'attaque pour un combat seulement.
Renforceur de défense		Augmente votre puissance de défense pour un combat seulement.
Renforceur de vitesse		Augmente votre vitesse pour un combat seulement.
Accélérateur d'endurance		Augmente la vitesse à laquelle vous récupérez votre endurance (pendant un intervalle de temps fixe).
Accélérateur de puissance		Augmente la vitesse à laquelle vous récupérez votre puissance (pendant un intervalle de temps fixe).
Evacuateur d'attaque		Réduit la puissance d'attaque de votre ennemi pour un combat seulement.
Evacuateur de défense		Réduit la puissance de défense de votre ennemi pour un combat seulement.
Evacuateur de vitesse		Réduit la vitesse de votre ennemi pour un combat seulement.

* Le tir de flamme, le tir de glace, le tir de poison et le tir d'ions ont un SP, et vous pouvez les utiliser trois fois de suite.

Clés

Clé à code		Permet d'ouvrir les portes nécessitant un code d'accès.
Visionneur de carte		Permet de lire les cartes de zone.
Défuseur		Permet d'arrêter les machines en train de fonctionner.
Carte à mémoire		Permet de déverrouiller les dispositifs.

* Vous ne pouvez pas utiliser les clés pendant un combat.

Mode Battle (Combat)

■ Page de sélection du mode Battle (Combat)

Mode VS	Pour faire une partie à 2 joueurs en utilisant les données sauvegardées dans le controller pak.	
Combat de créatures	5 MATCHES	Combat contre 5 ennemis. Pour 1 joueur seulement.
	Survie	Combat contre des ennemis que vous avez rencontrés en mode de jeu principal. Pour 1 joueur seulement.
Modification des données	Pour copier et échanger des fichiers de données.	

■ Mode VS

Dans ce mode, vous utilisez des commandes de mode VS spéciales à la place des commandes de phase normales pour le combat.

* Si vous utilisez les données sauvegardées dans le controller pak, raccordez des controllers paks renfermant ces données aux 2 boîtes de commande 1P et 2P avant de mettre sous tension.

1. Les pages Data Select (Sélection de données) de 1P et de 2P s'affichent respectivement à gauche et à droite de l'écran. Sélectionnez les données que vous voulez charger et le fichier que vous voulez utiliser avec la manette de commande, puis appuyez sur le bouton A.
 - * Vous pouvez charger les données des deux controllers paks 1P et 2P.
 2. Lorsque les deux joueurs ont sélectionné le fichier qu'ils veulent utiliser, la page Character Select (Sélection de personnage) s'affiche. Déplacez la manette de commande vers la gauche/droite pour sélectionner le personnage et le niveau de puissance, amenez le curseur sur le bouton OK, puis appuyez sur le bouton A.
 - * Les personnages que vous pouvez utiliser et les mouvements que vous pouvez exécuter varient en fonction des données sauvegardées que vous utilisez.
 - * Si vous cliquez sur le bouton "Load" (Charger) à la page Character Select (Sélection de personnage), vous revenez à la page Data Select (Sélection des données).
 3. La page Stage Select (Sélection d'étape) s'affiche. Déplacez la manette de commande vers la gauche/droite pour alterner entre les étapes, et appuyez sur A pour sélectionner l'étape.
 4. Après le combat, le gagnant est affiché et le nombre de combats qu'il a remportés s'affiche sous forme d'étoiles.
- **RETRY** Pour faire une autre partie avec les mêmes paramètres.
 - **CHANGE** Pour revenir à la page Character Select (Sélection de personnage).
 - **EXIT** Pour revenir à la page Title (Titre).



[Commandes du mode VS]

Le bouton C permet d'entrer les commandes, de sorte que votre adversaire ne voit pas ce que vous faites.

Pendant une défense, vous entrez les commandes de défense à la page "Phase".

- Exécution des coups de poing/coups de pied

1. Calculez votre synchronisation et votre proximité de l'ennemi avec précision, et appuyez sur le bouton A.
2. Sélectionnez la commande d'attaque en entrez-la. Si vous sélectionnez "Combo" (Attaque combinée), les attaques combinées personnalisées que vous avez sauvegardées dans le fichier actuel s'affichent.
3. Si vous sélectionnez "Punch" (Coup de poing) ou "Kick" (Coup de pied), choisissez si l'attaque doit s'effectuer à partir de la gauche ou de la droite. Si vous sélectionnez "Combo" (Attaque combinée), sélectionnez l'attaque dans "Custom" (Personnalisée) ou "Set" (Préréglée).
- * Maintenez le doigt sur le bouton Z et choisissez "Set" (Préréglée) pour sélectionner "Set 2" (Préréglée 2).
- * Vous ne pouvez pas créer d'attaques combinées originales en mode VS.
4. Sélectionnez le niveau d'attaque High (Fort), Medium (Moyen) ou Low (Faible).
- * Si vous sélectionnez "Low" (Faible) pour un coup de pied, il commute automatiquement sur "Medium" (Moyen).
5. Sélectionnez le type d'attaque.

Straight(Droite) : Coup de pied/coup de poing avant	Swing/Balancement) : Crochet/coup de poing en vrille
Turn: (Rotation) : Coup arrière/coup de poing arrière	Push (Poussée) : Uppercut/coup de poing latéral

* "Try again" (Recommencez) s'affiche pour les mouvements que votre personnage n'a pas encore appris. Ré-entrez la commande.

6. Quand vous avez entré votre attaque, la page Defense Phase (Page de défense) s'affiche.

- Exécution des lancers

Appuyez sur le bouton R pour attraper votre ennemi, puis appuyez sur le bouton A pour afficher la liste des commandes d'attaque. Déplacez la manette de commande vers la gauche/droite pour alterner entre les différents mouvements, et entrez le mouvement avec la combinaison des boutons R/Z et du bouton C.

- Exécution des attaques lorsque l'ennemi est à terre

Appuyez sur le bouton A lorsque l'ennemi est à terre, puis sélectionnez "Kick" (Coup de pied) ou "Technique". Une liste des commandes d'attaque disponibles s'affiche. Déplacez la manette de commande vers la gauche/droite pour commuter entre les différents mouvements, et entrez le mouvement avec la combinaison des boutons R/Z et du bouton C.

■ Combat de créatures

Ce mode accessible qu'avec 1 joueur seulement.

* Si vous utilisez des données sauvegardées dans le controller pak, pak, raccordez des controllers paks renfermant ces données aux 2 boîtes de commande 1P et 2P avant de mettre sous tension.

1. Sélectionnez "5 Matches" ou "Survival" (Survie), puis appuyez sur le bouton A.
2. La page Data Select (Sélection des données) s'affiche. Alterniez entre les fichiers avec la manette de commande, et appuyez sur le bouton A pour sélectionner le fichier.



• Règle du jeu pour le combat de créatures

- * Dans ce mode, vous sélectionnez vous-même le personnage et l'étape.
- * Votre niveau est le même que celui des données sauvegardées que vous utilisez, mais vous ne pouvez pas utiliser les objets acquis précédemment. A la fin du combat, vous recevez les objets correspondant à votre classement pour ce combat. Comme pour le mode de jeu principal, vous acquérez de l'expérience pendant le combat et votre niveau augmente.
- * Dans ce mode, vous ne pouvez pas sauvegarder votre avance, à moins que vous ne franchissiez toutes les étapes du jeu principal et que vous n'utilisiez ces données pour faire un match de "Survival" (Survie).
- * Si vous perdez tout votre HP, vous avez échoué dans votre mission et vous revenez à la page Titre (Titre).

■ Modification des données

Dans ce mode, vous pouvez copier les données de "Hybrid Heaven", et les échanger entre deux controllers paks. Si vous faites une partie que vous n'avez pas encore sauvegardée, vous devrez entrer dans une "Life Station (Station de vie)" et sauvegarder la partie dans le controller pak avant de pouvoir copier ou échanger les données.

* Avant de mettre la console de jeu Nintendo 64 sous tension, raccordez un controller pak renfermant les données de "Hybrid Heaven" que vous désirez copier ou échanger à la boîte de commande 1P. Pour échanger les données, vous devrez raccorder un second controller pak à la boîte de commande 2P.



• Copie

1. Déplacez la manette de commande vers le haut/bas pour alterner entre les 2 controllers paks, puis appuyez sur le bouton A pour sélectionner celui dont vous voulez copier les données.
2. Déplacez la manette de commande vers le haut/bas pour passer sur l'autre controller pak (celui sur lequel vous voulez copier les données), puis appuyez sur le bouton A pour le sélectionner..
3. Déplacez la manette de commande vers le haut/bas pour alterner entre les fichiers de données de jeu du premier controller pak, et appuyez sur le bouton A pour sélectionner le fichier.
4. Déplacez la manette de commande vers le haut/bas pour passer alternativement entre les destinations de copie du second controller pak, puis appuyez sur le bouton A pour en sélectionner une. Appuyez à nouveau sur le bouton A lorsque le message de confirmation s'affiche. Les données sont maintenant copiées.

Profil des créatures

Vous apprenez les attaques de l'ennemi lorsque vous êtes touché par des attaques ennemies, ce qui vous rend plus fort. Il est important de réaliser un équilibre entre l'attaque et la défense, de façon à avoir l'occasion d'acquiescer de nouveaux mouvements.

Spica

[Description]

Spica a de longues griffes crochues comme des faux, et il est spécialisé dans les attaques de coup de poing.

[Mouvements]

Crochet supérieur
Crochet moyen



Seginus

[Description]

Seginus possède tout un arsenal de lancers à sa disposition.

[Mouvements]

Lancer du cou
Projection au tapis
Tir de cervelle
Coup de poing de balle de football.



Pollux

[Description]

Pollux envoie voler ses adversaires en leur donnant de longs coups de pied de ses longues jambes.

[Mouvements]

Coup de poing inférieur
Coup de poing latéral inférieur
Coup de poing latéral moyen



NAOS

[Description]

Naos laisse parfois tomber des objets de son corps lorsqu'il est touché par une attaque.

[Mouvements]

Crochet supérieur Coup de poing bas
Crochet moyen Coup de poing latéral bas



CLONE MAN

[Description]

Outre une grande diversité d'attaques, le Clone Man possède des capacités d'auto-récupération de puissance étonnantes.

[Mouvements]

Uppercut supérieur
Uppercut moyen
Crochet supérieur
Coup de poing haut
Coup de poing bas
Coup de poing latéral moyen



GOMEISA

[Description]

Pour battre Gomeisa, essayez de baser vos attaques sur les coups de poing droits.

[Mouvements]

Coup de poing avant haut
Coup de poing avant moyen
Coup de poing avant bas
Coups de tête
Coups de pieu
Suplex en front